

DESIGNERS' OPEN LEIPZIG

Im Rahmen der DESIGNERS' OPEN 2009 wird es zwei Workshops zum Thema Live Visuals geben. Live Visuals bezeichnet hier die in Echtzeit stattfindende Manipulation von Videomaterial und Videofeeds wie zum Beispiel in der VJ Performance oder der Videoinstallation, dem Live-Cam-Directing bei Pop Konzerten oder die Präsentation von unterschiedlichen visuellen Medien und Inhalten bei Konferenzen.

Der erste Workshop richtet sich an Interessierte Anfänger und Neueinsteiger, die in ihrem Berufsfeld oft mit visuellen Medien umgehen und sich hier einen Überblick verschaffen möchten, welche Techniken aus dem Bereich Live Visuals für einfache Präsentationsaufgaben eingesetzt werden können.

Der Schwerpunkt liegt hier auf praxisbezogenen Beispielen, bei denen anhand verschiedener Hard-und Softwaresetups gezeigt wird, wie man Zeit- und Kosteneffizient eine beeindruckende visuelle Präsentation erstellen kann.

→ siehe Workshop-Details

Im zweiten Workshop soll die grafische Programmieroberfläche VVVV vorgestellt werden, welche ein mächtiges Werkzeugset zur Realisierung komplexer Aufgaben bereitstellt ohne, dass man auf komplizierten Code wie C++ oder andere Codebasierte Sprachen zurückgreifen muss. Dank einer Vielzahl bereits fertiger Module und Patches, die man im Internet herunterladen und modifizieren kann, lassen sich mit relativ geringen Aufwand komplexe interaktive Installationen realisieren, die als off-the-shelf Produkt entweder gar nicht verfügbar oder unverhältnismäßig teuer gewesen wären.

→ siehe Workshop-Details

ZEIT

Fr. 23.10.09 – So. 25.10.09

jeweils 10.00 – 13:00 & 14:30 – 19:00 Uhr

ORT

Merkurhaus / Markgrafenstraße Ecke Petersstraße
(ehemaliger C&A, bzw. Karstadt Sport)

TEILNEHMERANZAHL

max 15 Personen in Absprache mit den Kursleitern

WORKSHOPGEBÜHR

Zwischen 50 & 60 € (inkl. Messticket und vergünstigtem Zutritt zu den Partys)

RECHNERPLATTFORM

PC

min. Core 2 Duo, 1 GB RAM, Graphikkarte mit Nvidia oder Matrox Chip und mind.
265 MB VRAM

Betriebssystem Windows XP

oder

MAC - Intel Prozessor Core 2 Duo, 1 GB RAM Graphic Karte mit Nvidia oder Matrox
Chip und 265 MB VRAM

Betriebssystem OSX Leopard

WORKSHOP-DETAILS

ANFÄNGERKURS "VISUAL PRESENTATION"

Der Anfängerkurs richtet sich an interessierte Einsteiger ab 16 Jahren.

Unter Leitung der Leipziger VJs [grobkorn] und Devon Miles lernen die
Teilnehmer in theoretischer und praktischer Arbeit:

- Übersicht und Einführung in die gängigen VJ-Programme Resolume3 und VDMX
(Mac und PC)
- Übersicht der derzeit am Markt gängigen Footage Formate, VGA, SD, HDV/HD
und Methoden der Aufbereitung für die visuelle Präsentation
- Übersicht der gängigen Codec-Formate unter Berücksichtigung der
Einsatzmöglichkeiten
- Strukturierung des Materials zu einem dem Anlass entsprechenden Set
(das VJ Set erfordert eine andere Dramaturgie als die Business Präsentation)

Anhand von Beispielen werden hier die Unterschiede und Besonderheiten aufgezeigt (Live Visuals im Club zur Musik vom DJ, Band Visuals mit vorgegebenen Cuepoints, Live-Cam-Directing, In-Shop Produktvisualisierung und Corporate). Hierbei werden Praxisbezogene Tipps zu Hard- und Software Konfigurationen gegeben. Welche Live Camera eignet sich für welchen Anlass, welcher Mixer oder Switcher kommt mit den verschiedenen Formaten zurecht, wie können Logos oder Produktbilder eingeblendet werden.

Ein Exkurs zu den diversen hardwareseitigen Videoübertragungssystemen von Composite über Component, VGA zu HDMI verschafft einen Überblick, wie man in der Praxis mit den verschiedenen Formaten umzugehen hat und wie man z.B. die gesamte Kabelstrecke vom Rechner zum Projektor oder Plasmascreen gestalten muss, damit das Signal in einer präsentablen Qualität dort ankommt. Ein weiterer Exkurs berührt Hardware Interfaces die zur Steuerung der Präsentations-Software benutzt werden können um beispielsweise schneller auf Veränderungen im Live Betrieb reagieren zu können, Interaktion mit dem Publikum zu ermöglichen oder komplexe Abläufe zu automatisieren. Die klassischen Midi Controller und Touchscreens werden ebenso vorgestellt, wie exotischere Interfaces, beispielsweise Datenhandschuhe, Infrarot Sensoren oder das Iphone als wireless OSC Controller.

Am Ende des ersten Tages gibt es einen kurzen Überblick über die graphische Programmieroberfläche VVVV, eine nodebasierte Metasprache in Form einer Runtime Software welche von www.meso.net entwickelt wurde und auf der Website kostenlos heruntergeladen werden kann.

VVVV bietet eine sehr umfangreiche Bibliothek von fertigen Basismodulen, die man miteinander verbinden kann, um komplexe Programmieraufgaben zu realisieren. Scheint sich VVVV zunächst als Geheimwaffe für alle möglichen Tasks darzustellen, wenn es um die Manipulation von Bildmaterial oder die Steuerung verschiedenster Hardware geht, so werden im Vergleich mit anderen nodebasierten Metasprachen wie MAX/MSP oder Jitter sowie reinen höheren Codesprachen wie Puredata oder Processing, die Grenzen und Besonderheiten von VVVV aufgezeigt.

Nach dem ersten Tag haben die Teilnehmer die Möglichkeit, sich für einen der beiden Workshops zu entscheiden. Während der Grundkurs auf eine praxisbezogene Umsetzung abzielt, bei der jeder Teilnehmer am Ende ein kurzes Live-Visuals-Projekt oder VJ-Set zusammengestellt hat, gibt der VVVV Workshop eine tiefere Einführung in den Umgang mit der Programmiersprache.

VVVVorkshop (Fortgeschritten)

Im Rahmen des VVVV-Workshop vermittelt der Berliner VJ Leinwandler (www.pixel-royal.de) die notwendigen Grundkenntnisse, um sich mit der Programmiersprache vvvv von meso ein eigenes VJ-Tool zu programmieren. So lernen die WorkshopteilnehmerInnen die dazu erforderlichen Grundmodule kennen; eigene Module, Patches und Patch-Strukturen zu erstellen und ein grafisches Benutzerinterface (GUI) zu implementieren.

Beispielinhalte:

- Interface Objekte (Color, String, Enumerations, Button, Slider)
- DirectX Grundelemente (Renderer, Quad, Grid, FileTexture)
- Transformationen (Rotate, Translate, Transform)
- Spreads (LinearSpread, RandomSpread, Stallone, Queue)
- Animation (LFO, Damper, Oscillator, DeNiro, Switch)
- Subpatching (eigene Nodes erstellen)
- Transformationshierarchie (Rotate, Translate, Transform)
- Kamera- Animation und Navigation (LookAt, Perspective)
- Shaderbeispiele
- Meshes/ 3D Objekte (Mesh, Sphere, Cylinder)
- Video Input (VideoIn, FileStream, VideoTexture)
- Video Output/ Rendering (Renderer, MainLoop, Writer)

Am Ende des Workshops besitzt jede(r) TeilnehmerIn ein kleines eigen programmiertes Patch zur Gestaltung von Video/Bildkompositionen und audioreaktiver Effekte.

Vorraussetzungen:

- eigener Windows Rechner (XP oder Vista)

min. Core 2 Duo, 1 GB RAM, Nvidia oder Matrox Graphic Karte mit 256 MB VRAM

- Webcam oder Kamera mit Grabbercard

Die Teilnehmer sind am Ende der Workshops durch die erlernten Techniken wie dem grundsätzlichen Umgang mit der Software, mit entsprechender Dramaturgie und stilistischen Mitteln in der Lage, ein eigenständiges, ca. 10-minütiges Sets zu erstellen und zu präsentieren.

Die besten Arbeiten wählt der Kursleiter aus und präsentiert diese gemeinsam mit den Teilnehmern auf einer der Abendveranstaltungen der Designers' Open.